Клинт Краус.

Не ходите в Зимний Лес.

Вступление

«Не ходите в Зимний Лес» - ролевая игра, рождению которой предшествовали страшные истории у полуночного костра. Помните, как сидели в кругу дрожащего света, а за вашими спинами тени сплетались в непроходимые стены? Как засыпали, чувствуя себя немножко младше – и немножко беззащитнее перед страхом? Как темнота казалась чем-то большим, чем отсутствием света – чем-то живым, с голодной улыбкой наблюдающим за вами?

Этой игре предстоит воскресить то жуткое ощущение.

У Зимнего Леса нет четких границ и так сделано неспроста. Он воплощает в себя те элементы, которые вы хорошо помните с детских лет. Дом жуткого старика на окраине. Заброшенный сад, чьи хозяева умерли. Кладбище, на котором страшно остаться после заката. Все те места, обрастающие легендами, места, где рождаются жуткие истории стали частью игры. Зимний Лес предназначен для воплощения самой атмосферы этих мест – пугающей и одновременно манящей. Хотя механика игры нарративна и склоняется к повествованию, в ней все же используется один-единственный кубик. Он придает элемент случайности и тем самым поддерживает непредсказуемость сюжета на должном уровне. Правила устроены так, что о них не придется спорить в ходе игры. Это очень важно – Зимний Лес ближе к повествованию у костра, совместному сочинению страшной истории, и потому лишен отвлекающих терминов, популярных в прочих ролевых играх. Чем меньше игроки думают о механике, тем легче их погрузиться в мир чистого воображения – и тем удачнее выйдет история.

Эта книга разбита на две части. В первой описан Зимний Лес, Селение и сопутствующие им легенды. Первая часть задает тон игре и помогает создать собственные истории на основе приведенного материала. Вторая половина книги посвящена той немногочисленно механике, что используется в сеттиге, примерам игровых ситуаций и сюжетным зацепкам.

Разумеется, благодаря своей нарравтивности Зимний Лес можно легко перенести на механику других ролевых систем, если возникнет подобное желание. Верно и обратное – если вам нужна упрощенная механика для игры в жанре хоррор, вы можете использовать правила Зимнего Леса для любого сценария.

Чем хороша та игра – она идеально подходит для одноразовых сессий и вечера с друзьями, особенно во время похода. Усядьтесь у костра, разожгите пламя и погрузитесь во тьму Зимних Лесов – полную позабытых тайн и зловещего шепота.

И спасибо за то, что читаете эту книгу.

С благодарностью, ваш Клинт Краус.

Источники вдохновения

Приведенные ниже материалы оказали определенное влияние на идеи и атмосферу игры и с ними не помешает ознакомиться.

Фильмы: *Проект: Ведьма из Блэр, Таинственный лес, Братство волка, Сонная лощина.*

Книги: *«Лотерея» Ширли Джексон, «Мраморный Человек»Эдит Незбит, «Орля» Ги де Моппасана, «Ворон» Эдгара Алана По, «Юный Гудман Браун» Натаниэля Хоторна.*

Музыка: *группа Опит (в частности альбомы «Парк Темной Воды», «Проклятие» и «Призрачная Ривьера).*

Что такое ролевая игра?

Если вы впервые держите в руках книгу, посвященную ролевых играм, позвольте дать некоторые объяснения. Ролевая игра (сокращенно РПГ) – это игра, в которой игроки вместе создают увлекательную интерактивную историю. В отличие от спортивных, настольных и компьютерных игр, ролевые не сосредоточены на «победе». Главное –

получать удовольствие от совместного повествования, насыщая сюжет запоминающимися событиями и обогащая его яркими моментами. Один из игроков, которого традиционно называют Мастером, берет на себе роль судьи. Он следит за соблюдением правил, определяет сюжет и события, руководит всеми персонажами, кроме тех, что создали игроки. Игроки придумывают себе по одному протагонисту – персонажу, подходящему для данного сюжета, которым станут управлять. Они отыгрывают их диалоги, описывают поступки и реакции на те или иные события, стараются раскрыть образ своих героев с необычной стороны. Чаще всего все спорные ситуации решаются с помощью бросков кубиков. Мастер определяет, каков результат действий, что означают броски и какие события происходят в сюжете истории.

В этом суть ролевых игр – садитесь с друзьями за столом, придумайте интересную историю и наслаждайтесь от погружения в её перипетии. Если вы заинтересованы и хотите узнать о ролевых играх больше, рекомендую посетить форум **www.rpg.net**

Сеттинг

«Не ходите в Зимний Лес» охватывает период конца XVII – начала XVIII веков. Место действия – один из многочисленных колониальных городков Америки, расположенный возле леса. Такое зыбкое описание дано неспроста – оно повышает таинственность игры. Вспомните, ведь историям у костра не нужны четкие факты. Важно лишь знать что когда-то где-то произошло событие – а уж детали остаются на ваше усмотрение. Хотите поместить Зимний Лес и Селение в конкретную точку карты? Пожалуйста! Привяжете событиям к определенным моментам американской истории? Ваше право! Придумайте Селению имя? Почему бы и нет! Любая деталь, которая придаст собственное лицо месту действия игры, только ойдет сеттингу на пользу. Теперь это ваша история и вам населять её всем, что посчитаете нужным.

Селение

Селение было основано вскоре после Войны за Независимость. Это небольшой изолированный городишко, в паре дней пути от других населенных пунктов. Селение по большей части может себя обеспечить и оттого его жителям нет нужды выезжать в соседние города. У них есть фермы, торговая лавка, школа, больница, городской зал, церковь и ещё множество других строений, которые необходимы маленькому городку для выживания. Население невелико, каждый знает в лицо и по именам всех горожан, и редкие чужаки тут же бросаются в глаза. Хотя почва плодородная, а климат умеренный, жизнь в Селении тяжела. Нужно работать от зари до зари и оттого все жители не страдают излишними сантиментами и возвышенными иллюзиями. Это крепкий, практичный трудовой народ, ценящий тишину и традиции.

Зимний Лес

Зимний Лес раскинулся на востоке от Селения. Его странность была отмечена первыми поселенцами и привела к возникновению этого названия. Дело в том, что в любое время года, днем и ночью, в пределах леса царил странный, пронзительный холод. Ночью густой непроницаемый туман затягивает лесные тропы, днем серая хмарь скрывает над ним свет солнца. Осенью горы опавшей листы укрывают толстым ковром подножия деревьев – этих старых исполинов, царапающих кривыми ветвями морозный воздух.

Зимний Лес велик – настолько, что ещё никто не сумел измерить его границы. Большинство жителей даже не пытались – в Селении знают, что без нужды заходить в Зимний Лес не стоит. Кроме жуткого холода, у этого места богатая и мрачная история, заполненная необъяснимыми смертями и таинственными исчезновениями. Легенды о мрачных событиях тянутся вплоть до индейских племен, населявших территорию века назад. Любые сверхъестественные события связывают с Зимним Лесом – и зачастую, так оно и есть. Истории о гоблинах, призраках, феях и демонах рождаются под его ветвями – и каждая из них несет в себе зерно страшной правды.

Правды, которую жители Селения знают лучше кого бы то ни было.

Зимний Лес опасен – всегда был таким и всегда будет. И если не имеешь очень веских причин – избегай его окутанных тенью границ.

Легенды Зимнего Леса

«Не ходите в Зимний лес». Эту фразу каждый из детей в Селении слышит едва ли не с того момента, как себя помнит. Вырастая, они не пытаются опровергнуть это утверждение – в лесу действительно притаилось нечто недоброе. За все годы, пока Селение соседствовало с Зимним Лесом, множество людей исчезло без следа в его чаще. Естественно, Зимний лес оброс легендами – и многие из них тянутся ко времени, когда белый человек ещё не входил по его мрачную сень. Некоторые из них веками пересказываются взволнованным шепотом – так что слушайте внимательно. Кто знает, может и вам в один день не повезет очутиться в этом лесу…

Индейские легенды

Давным-давно, когда первые поселенцы заложили Селение, они встретились с местными индейцами. Те жили на холмах неподалеку и род их уходил в седину веков. Между двумя народами не было мира, но когда индейцы увидели, где собираются строить Селение, они не остались в стороне. Племя послало своего шамана и тот рассказал, по соседству с чем неразумные люди закладывают дома.
Индейцы знали много легенд, в которых упоминались здешние леса. Они верили, что множество предков похоронено в глубинах зарослей и их духи до сих пор защищают места своего погребения. Конечно, поселенцы не поверили – они решили, что дикари просто хотят прогнать их, запугав языческими суевериями. Слова шамана не тронули сердца белых людей, и Селение было решено не преносить.
Тогда шаман решил спеть им песню-сказание, надеясь, что хоть так слова давней мудрости войдут в уши этих невежд. Слова той песни были таковыми, в переводе на наш язык.

- Давным-давно она жила, под сенью тех лесов,
Из нор на свет она пришла, из нор подземных троп,
Из мест, где мертвые во сне ворочались зимой,
Древесный свой построив дом, в дупле чащобных сов.

Листвою был её наряд, опавшею листвой,
И по осеннему ковру, она шла босиком,
Как волны озера стрелой, их рассекла узор,
Узор, что осень украшал, багрянца золотой.

Она бродила в тех леса, одна в тиши ночной,
и пела песнь она себе, себе самой одной,
«Я так устала от тоски, от доли роковой,
от одиночества ночей, от пустоты лесной»

Дикарь ту песню услыхал, дикарь вселявший страх,
Она, его лик увидав, прочь мигом унеслась,
Но сквозь холмы, ручьи, овраг, переплетенье троп,
Дикарь по следу верно шел, по запаху, как волк.

Ей не уйти от злой судьбы, от участи своей,
Дикарь сумел её найти, был быстр, как звездный блеск,
Он взял её у склона гор, познав в сухой пыли,
И странным языком своим, шептал слова любви.

Они венчались у болот, взяв за поруку лес,
зачато было жизни две, наследников чудес,
Один мальчишка был слепой, но видел зорче всех
И чистота белесых глаз затмила даже снег.

Он видел поступь росомах и ловкий лисий бег,

и завтрашнего дня огонь горел в его словах,
шаманом быть ему судьба, так начертал тот лес,
но горше смерти стала там, что родилась сестрой…

Шаман не объяснил слова этой песни, сказав лишь, что они очень важны. Однако он рассказал и другие истории, и кто знает – не связаны ли они с ней?
Одна из них гласила, что жила когда-то в племени девушка – единственная владевшая даром видеть незримое существо, что обитало в лесу – существо, которое все остальные могли заметить по звуку или оставленным следам. Это создание племя звало Невидимым и оно пригласило девушку в свое царство в мир духов, желая взять её в жены. Чтобы помешать этому, сестры и мать девушки страшно изуродовали ей лицо – но это не помешало Невидимому прийти в племя и мучительно убить их. Затем он пообещал исцелить свою невесту, если та отдаст ему свои чудесные глаза – потому что чары никогда не совершаются даром. Девушка согласилась и лицо её вновь стало прекрасным, но слепая, больше она не могла оценить собственную красоту. Невидимый унес невесту в мир духов и передал шаману, что когда у них появятся дети, тот должен будет принять их в племя. Это будут полулюди-полудухи, великие шаманы, и пока племя станет их почитать, Невидимый благословит людей богатым урожаем и удачной охотой.
Однако говорят, что с детьми случилась беда – и племя бежало прочь, не в силах вынести гнев Невидимого. Теперь, когда на старое место пришли белые, дух может пробудиться от своей спячки – и кто знает, не обрушит ли он свою месть на чужаков, приняв их за потомков родичей своей супруги?
Есть и другая легенда – о великом вожде. Было так, что его похоронили под скалистым камнем в центре леса, похоронили не в почестях и славе, но со стыдом и страхом. Потому что оказался этот вождь жестоким убийцей, пившим кровь своих врагов и поедавшим их плоть – и даже его воины боялись собственного предводителя. Однажды зимней ночью, когда вождь спал, воины решили положить конец его злодеяниям. Они связали своего предводителя и принесли к камню в глубине леса, собираясь отдать его на суд лесным духам. Однако вождь был так силен, что разорвал веревки. Его лишили оружия, но как дикий зверь, он сумел перегрызть горло трем вонам, прежде чем копье пронзило ему сердце.
Тело вождя похоронили под камнем, поклявшись никогда больше не воспоминать его имени и поступков – ведь такой злой человек не достоин жить в сказаниях потомков. Но в лесу обитало зло, темная сила, блуждающая в поисках достойного супруга. Этот дух нашла убитого вождя и восхитилась его кровожадностью. Она наполнила призрак силой, чтобы он мог губить живых – и зачала от него темных тварей, порочных демонов, которые несли боль и смерть. Вдвоем они властвуют в лесах, и род их размножился, голодный до свежей крови и невинных душ.
Так говорил шаман, но глупые поселенцы ему не поверили…

История первой зимы

Селение было основано в конце лета и уже осенью приняло вид небольшого, но уютного городка. Строились фермы и бар, открылась первая лавка. Казалось, что голод и страх не коснутся жителей и на лицах их читалась уверенность в завтрашнем дне.
А затем наступила зима…
Худшая из всех зим, что могли вообразить себе люди, заточила поселенцев в их новых домах. Мороз и снежные заносы отрезали все дороги, но хуже всего – еда начала исчезать. Никто не видел как, не понимал почему, но запасы таяли на глазах. Многие подозревали, что кто-то крадет из амбара, но сколько не выставляли охрану – виновника не нашли.
Наконец стало ясно, что если не раздобыть пропитание, то многие не доживут до весны. Однако идти в заснеженный лес никто не решался, пока храбрец по имени Энсон Миллер не рискнул отправиться на охоту.
Энсон был плотником, открывшим лавку у себя дома, на окраине города. Его жена

Кэтти пользовалась известностью как талантливая швея и учитель музыки. И вот, одним морозным декабрьским днем Энсон пошел на охоту, обещая вернутся к вечеру. Однако солнце зашло… прошла ночь, а мужчина не появился. В Селении заволновались – о судьбе Энсона, и о собственной, ведь без охоты всем грозил голод. Прошло два дня и жители начали терять надежду – все, кроме Кэтти. Она умоляла горожан выйти на поиски, но соседи лишь отводили глаза.
- Трусы, - плача закричала она на городском собрании. – Будьте вы прокляты, трусы! Чтоб вам всем сдохнуть!
В Селении, однако, не изменили решения. Энсона было решено считать погибшим от холода или волков и больше никто не осмеливался войти в лес. Семья за семьей умирали – сначала от голода, а после от вспышки оспы, внезапно налетевшей на Селение.
Напуганные жители вскоре начали шептаться, что проклятие Кэтти было чем-то большим, чем просто гневными словами. Постепенно женщину стали считать ведьмой, наславшей смерть в отместку за гибель своего мужа. Кэтти стала изгоем, её избегали и вскоре попросту отворачивались при виде вдовы.
Ко дню, когда погода улучшилась, половина Селения вымерла. По весне справили около сотни похорон и кладбище заняло большую часть молодого городка. Многие уехали, боясь повторения к следующей зиме. Осталось совсем мало людей – впрочем, в течение года появились новые приезжие, и численность поселенцев постепенно росла.
А Кэтти Миллер осталась, хотя теперь редко показывалась на улице. За ней замечали странности – она вела беседы с мертвым мужем в летние ночи, когда все Селение окутывала тишина. Дети смеялись над вдовой и то и дело стучали ей в двери с криками.
- Это Энсон, открой скорее!
Они вытаптывали растения в её саду и кидали в окна камни. Все эти издевательства привели к тому, что вдова Миллер возненавидела всех жителей, и редко кто удостаивался доброго слова из её уст.
Где-то через год мальчишка, возвращающийся из школы, увидел на опушке леса мужчину. Он был очень похож на Энсона Миллера и позвал мальчика по имени, прося приблизиться. Однако, сделав несколько шагов, ребенок замер в ужасе.
У мужчины не было ног. Ниже пояса туловище обрывалось, попросту паря в воздухе. Мальчик с криками бросился домой.
Он рассказал все родителям, а те – городскому констеблю. Место, где ребенок видел парящего человека – или что-то на него похожее – обыскали. Однако не найдя ни одного следа, констебль списал все на разыгравшееся детское воображение.
Однако жители все же обсуждали этот случай и постепенно страх проник даже в самые крепкие сердца. Люди шептались, что Зимний Лес населен призраками, но пару месяцев в Селении не происходило ничего странного.
А затем, однажды ночью, Кэтти Миллер с криками убежала в лес. Никто не зналпочему. Одни говорили, что издевательства детей все же довели её до безумия. Другие утверждали, что призрак мужа пришел в её дом. Тем не менее, никому не пришло в голову искать женщину – напротив, жители сочли это хорошим знаком. С исчезновением той, кого они считали ведьмой, Селение должны покинуть беды.
Кэтти так и не вернулось, перейдя с повседневных сплетен в страшные городские легенды.
Много лет спустя, один из немногочисленных друзей семьи продавал имущество Миллеров и наткнулся на дневник. Кэтти описывала в нем свои переживания и последняя запись касалась той зловещей ночи, когда она в ужасе бежала прочь.
Под полом кто-то есть. Он скребется и утробно дышит, но я знаю – это не зверь. Третью ночь то же самое, но дыхание и скрежет нарастает. Я боюсь, что сойду с ума от этого звука – этого мерзкого звука. Если бы Энсон вернулся, он бы сумел прогнать того, кто обитает в подполье. Но скорее мне придется уйти – уйти к нему, прямиком в Зимний Лес. Это Селение отнимает души и все его жители прокляты.

Скоро… я слышу голос. Голос из-под пола. Он все ближе. Нужно послушать, что он говорит…
И с тех пор поговаривают, что если холодной зимней ночью выйдешь на опушку, то иногда услышишь раскатистые крики Кэтти Миллер, разносящиеся по Зимнему Лесу…

Призрачный свет Индейского Холма

Со времен основания Селения многие жители видели странный светящийся шар, парящий над Индейским Холмом. Очевидцы утверждали, что свет этот тусклый и бледный, и медленно движется от подножия к вершине и обратно.
Легенды гласят, что этот свет – призрак одного индейца, умершего на холме много лет назад. Хотя каждый рассказывает немного по-своему, все сходятся на том, что когда-то в давние времена жил индеец, которого за какие-то преступления изгнали из племени. На холме изгнанник построил себе вигвам, где и пожил немало лет. Однажды, в страшную грозовую ночь, он решил спуститься в поисках более безопасного места – но на мокром склоне его поразила молния, и индеец погиб на месте.
Но дух его все ещё ищет новое пристанище, заманивая светом тех, чей дом желает занять…

Поляна

Глубоко в Зимнем Лесу есть место, известное как Поляна. Индейцы использовали её для своих священных сборищ, и странные тотемные лики до сих пор украшают границы Поляны, вырезанные на стволах многолетних деревьев. По слухам, даже сейчас ведьм из далеких земель собираются в сезон жатв на это места, справляя свои нечестивые обряды.
Дети Селения считают, что Поляну легко найти – нужно лишь войти в Зимний Лес с завязанными глазами. Неважно, куда ты пойдешь – вскоре неизбежно наткнешься на один из тотемных столбов.

Печальная история Нелли Андерсон

После исчезновения Кэтти Миллер, слухи о сверхъестественной природе Зимнего Леса широко разошлись по Селению. Большинство жителей верили, что призраки населяют леса и учили своих детей держаться подальше от опушки.
Естественно, не все их слушали…
Нелли Андерсон, Ной Уилсон и Девид Хатчинсон однажды пошли погулять в лес. В играх и забавах, они не заметили, как забирались глубже и глубже. После нескольких часов дети, наконец, обнаружили, что заблудились.
Нелли заплакала и даже мальчики почувствовали испуг – они никогда не забредали так далеко, где все казалось незнакомым.
И в этот момент появилась женщина.
Позже Ной и Девид утверждали, что вышла она прямиком из ствола старого раскидистого дуба и приближалась к Нелли, не касаясь травы. Кожа её была словно облачная дымка, а глаза то и дело меняли свой цвет.
Перепуганные мальчишки бросились прочь, оставив Нелли вместе с призрачной женщиной.
Настала ночь, но Нелли так и не вернулась. Её родители сумели уговорить поселенцев начать поиски, но они не принесли результата. В течение нескольких недель жители обшаривали Зимний Лес, однако ни малейшего следа пропавшей девочки не удалось отыскать.
Казалось, она просто растворилась в воздухе.
В конце концов, поиски пришлось прекратить. Лес не хотел отпускать смельчаков без жертв – один из мужчин утонул в болоте, приняв мох за твердую землю.
Исчезновение Нелли оставило глубокие шрамы в сердцах жителей Селения. Её опечаленные родители вскоре уехали, чтобы никогда больше не вернутся. Многие в Селении шептались, что эта трагедия – последствие проклятия вдовы Миллер.
Иные утверждают, что оно и по сей день нависает над Селением.
Вскоре Селение приняло решение издать закон, ограничивающий пребывание в Зимнем Лесу. Никто не имел права без разрешения городского совета направиться

ночью в это жуткое место. Жители даже выставили посты, чтобы дежурить вблизи опушки и останавливать не в меру смелых детишек. Хотя некоторые жители все равно ходили в лес по грибы и травы, они спешили вернуться до темноты и старались не задерживаться дольше необходимого.
Вот уже двадцать лет с того дня не было ни одного исчезновения. Легенда о встрече Нелли и призрачной женщины стала страшной историей, которую пересказывали у костра или пугали непослушных детей.

Легенда о ведьмах Рой

Однажды осенью вдова Агата Рой приехала в Селение с тремя дочерьми-подростками. Их звали Роза, Катрин и Элизабет и они сразу же стали держаться особняком от местных девушек. Агата тоже не вписалась в прагматичный уклад Селения – была она слишком независимая и эксцентричная.
Новоприбывшие жили тихо, не знаясь с прочими поселенцами и избегая пускать других в свой круг. Вскоре к Агатте приклеился ярлык малость чокнутой – и на то хватало оснований.
Однажды ночью священник застал Агату у кладбища, где она говорила сама с собой. После этого едва ли не каждый верил, что семья Рой – ведьмы и тайно встречаются после заката с темными духами Зимнего Леса. Однако, несмотря на обвинения, ни кто не мог подтвердить эти сплетни и женщин оставили в покое. Разумеется, их избегали и часто отказывались продавать им товары в лавке Селения, а местные дети кричали вслед гадости.
Так продолжалось почти год.
Однажды ночной порой городской констебль Артур Фаулер наткнулся на всю семью – женщины потрошили живую козу. Он счел это сатанинским обрядом и позже написал в своем дневнике:
Я обходил ручей, когда уже давно стемнело. С холма Миллера доносился странный шум и, вооружившись мушкетом и взяв своего пса Джеральда, я направился на звук. Стоял странный запах – свежей звериной туши, который узнает любой охотник.
Я подошел к склону холма и увидел женщин у сложенных в круг валунов. Это была вдова Рой и все её дочери – обнаженные, как младенцы.
Я спрятался в кусты, наблюдая за тем ужасом, что они творили. Сидя на корточках, они натирали себя козьими потрохами, радостно размазывая по телу кровь. Это было какое-то безумие, дьявольское ведьмовство и я предпочел осторожно выбраться, пока меня не заметили. Прибежав в Селение, я взял с собой несколько мужчин, и мы вернулись на холм.
Женщины уже скрылись, но козлиные останки и пятно крови остались на месте. На следующее утро мы арестовали их всех.
Арестованных допросили и без долгого следствия признали подлежащими повешенью. Хотя все они яростно отрицали свою вину и убеждали, что не совершили никому ничего плохого, жители Селения не были настроены великодушно. Одним осенним днем всех четверых вывели в Зимний Лес и повесили на ветвях старого дуба у берега Восточной Протоки.
Вдову и её дочерей не стали хоронить, оставив болтаться в петле. Через пару недель констебль и ещё несколько человек пришли проверить ведьмины останки – и с ужасом узнали, что повешенные исчезли. Вместо них в петлях болтались странные плетеные чучела, внушающие оторопь одним своим видом.
Многие жители верят, что ведьмы Рой и по сей день обитают в Зимнем Лесу. Некоторые говорят, что если в полночь трижды обойти тот дуб, призраки повешенных вновь закачаются на его ветвях. Другие советуют избегать имени Рой – даже простого произношения в лесу достаточно, чтобы привлечь несчастье. По этой причине мало кто в Селении обсуждают эту злосчастную семейку.

Мудрость Селения

За все эти годы жители Селения накопили немалый опыт в талисманах, оберегах и всяческих способах защиты от зла. Вот самые распространенные:

Красный платок
Женщины Селения почти всегда носят обернутые вокруг шеи красные платки. Никто не помнит, откуда пошло это поверье, но говорят, что злые духи не способны увидеть женщину, вокруг шеи которой обернута красная ткань. Таким образом, красный платок стал повседневным женским обиходом.
Дверные обереги
Верят, что повешенное над входом распятие или железная подкова не дадут войти в дом ни одной нечисти. Особенно хорошо этот оберег защищает от проделок народа фей – однако действует и против остальных нечистых сил.
Тайный знак
Некоторые считают, что от темных сущностей, витающих в лесу, помогают особые символы. Тайный знак - один из них. Хотя мало кто открыто демонстрирует его из-за языческого происхождения этого знака, он присутствует почти в каждом доме. Обычно тайный знак чертят мелом на полу, но некоторые убеждают, что достаточно просто нарисовать его пальцем в воздухе. Те, кто разбираются в оккультных тайнах, уверяют, что знак оберегает от любых злых сил.
Погребальные традиции
Кладбище в Селении расположено с южной стороны, у самой границы домов и намного ближе к опушке, чем хотелось бы жителям. Это неизбежно внушает беспокойство – вдруг лесные демоны вселятся в тела покойников? Жители были вынуждены придумать целый похоронный ритуал, чтобы защитить усопших от злых сил.
Сразу после смерти тело тут же переносят в церковь – святая земля и молитвы должны стать преградой для нечисти. Затем в рот покойнику кладется серебряная монета – ведь именно через рот демон может проникнуть в труп. Наконец, после самих похорон все участники расходятся разными дрогами к своим домам – чтобы сбить со следа злобных духов, которые не смогут решить, за кем же последовать.
Детские игры
Местные дети с раннего детства учатся бояться Зимнего Леса. Не удивительно, что в их сказках, страшилках и играх это зловещее место неизбежно возникает в том или ином виде.
Одна из игр, весьма популярная в долгие осенние вечера, зовется «Стон Миллера». Суть её в том, что детишки соревнуются – у кого хватит смелости выйти на опушку после захода солнца и трижды сказать «Энсон Миллер». Говорят, что после третьего раза из глубин леса раздастся жуткий стон, но чаще всего ни у кого не хватает смелости произнести это имя даже дважды.
Популярной остается и детская считалка, хотя никто не посмеет прочесть её в самом Зимнем Лесу.
Рой ходила, Рой бродила,
Рой мой след не находила,
Рой металась, Рой устала,
Рой в петельке задремала.

Начнем

Игру эту лучше всего проводить в каком-то темном и немного прохладном месте. Идеальный вариант – у костра. Однако если игра на природе вас не прельщает, то уютная затененная комната и письменный стол послужат хорошей заменой. Вообще игра рассчитана на 3-4 человек, но на самом деле все зависит от Наблюдателя (Мастера игры). Если ему удобнее с большим или меньшим количеством, то этот выбор и станет решающим.
Каждому игроку понадобиться один шестигранный кубик. Наблюдателю нужны жетоны холода – любые мелкие предметы, но лучше монеты или стеклянные пуговицы для большей атмосферности. Обычно игроки, персонажи которых получили жетоны холода, выкладывают их на стол перед собой, но если вы играете на природе, то их

придется держать в руке.
Теперь, когда все необходимое в наличии, пора отправляться в лес…

Создание персонажа

Для данного сеттинга создать персонажа очень просто – ведь механика игры не подразумевает ни атрибутов, ни навыков. Просто опишите своего героя или героиню: имя, занятие, краткая биография и, разумеется, причины войти в Зимний Лес. Вы, конечно, можете добавить глубины своей роли, но в принципе для игры это не является необходимым. Вспомните все же истории у костра – большинство из них о «тех ребятах, что я знал», а не конкретных реально существующих личностях.
Помните об историческом колорите XVIII века. Широкополые шляпы, мушкеты, и конные экипажы будут неотъемлемой частью игры. Ночная тьма куда гуще, чем в наши дни – ведь лишь лунный свет да дрожащие факелы разгоняют её покров. Христианство – единственная принимаемая обществом религия, хотя многие втайне придерживаются и других вероисповеданий. Ваш персонаж не должен выглядеть пришельцем из будущего – старайтесь соблюдать стиль речи и взгляды той эпохи. Конечно, это не историческая реконструкция, так что не будьте чересчур требовательны к себе и другим – источников вдохновения, перечисленных ранее, вполне достаточно.

Описательный стиль

Чаще всего в ролевых играх игрок говорить от лица персонажа. Однако, сохраняя элемент повествования, в этой игре принято придерживаться третьего лица. Например, вместо того чтобы сказать «я иду в туман, чутко прислушиваясь к любому шороху» игрок будет описывать действия персонажа со стороны. «Олди пошел в туман, чутко прислушиваясь к любому шороху». Это ещё больше приблизит стиль игры к полуночным историям.

Разрешения спорных ситуаций

Когда персонаж сталкивается с чем-то пугающим или получает травму, Наблюдатель дает ему один жетон холода. Входя в Зимний Лес каждый персонаж автоматически получает один жетон из-за жуткой атмосферы этого места. Жетоны холода отражают все небезопасное для здоровья, от ран до сумасшествия. Если же Наблюдатель дает персонажу шанс избежать опасности, он должен задать вопрос, на который ответом будет – да или нет. Например, на фразу «Олди пошел в туман, чутко прислушиваясь к любому шороху» Наблюдатель спрашивает «он что-то услышал?» Игрок бросает шестигранный кубик. Если результат больше количества имеющихся у персонажа жетонов холода, то он вынужден ответить «да». Если результат меньше или равен, то ответ будет «нет».
Ответ «да» всегда должен подразумевать что-то опасное, иногда приводящее к получению новых жетонов холода. Ответ «нет» позволяет избежать опасности. Разумеется, это зависит от ситуации, но общее правило именно таково. Это так же означает, что большинство шишек валиться не персонажей, которые ещё не успели набрать много жетонов холода.

Пример:

Игрок: «Олди пошел в туман, чутко прислушиваясь к любому шороху».
Наблюдатель: «Он что-то услышал?»
Игрок бросает кубик, получая 3. Это выше чем имеющиеся у него 2 жетона холода.
Игрок: «да»
Наблюдатель: «Он услышал, как хрустит опавшая листва под ногами кого-то, осторожно идущего по его следу»

Или наоборот:

Игрок: «Олди пошел в туман, чутко прислушиваясь к любому шороху».
Наблюдатель: «Он что-то услышал?»
Игрок бросает кубик, получая 1. Это ниже чем имеющиеся у него 2 жетона холода.
Игрок: «нет».
Наблюдатель: «Олди не услышал ничего. Леса были спокойны и безмолвны – по крайней мере, сейчас».

Холод

Как только у персонажа наберется шесть жетонов холода, он выбывает из игры. Если шестой жетон вызван травмой, то персонаж гибнет или становиться прикован к постели на долгий срок. Шестой жетон, вызванный пугающими событиями, приводит к безумию. Разумеется, Наблюдатель должен находить соответствующий ситуации повод вычеркнуть персонажа исходя из событий в ходе игры.

Жетоны холода можно удалять – для этого достаточно оказать персонажу помощь. В случае с физическими травмами это лечение, отдых или первая помощь. Испуг проходит во время спокойного времяпровождения, бесед с близкими людьми и других действий, укрепляющих силу духа персонажа (вроде церковной исповеди для верующего). Скорость избавления от жетонов холода устанавливается Наблюдателем на основе того, какие события привели к их возникновению.

Но в пределах Зимнего Леса у персонажа не может быть меньше одного жетона холода.

Пример игры

Случай первый:

Игрок: «Олди зашел в заброшенную хижину».

Наблюдатель: «С первых же мгновений он понял, что место не настолько необитаемо, как казалось снаружи. Хлебные крошки кто-то разбросал по всему полу, а в центре комнаты на грубо сколоченном стуле ютилась детская кукла. И что-то странное творилось с зеркалом на стене – его словно затянула туманная хмарь».

Игрок: «Олди осторожно подошел к зеркалу, пытаясь рукой стереть непонятный туман со стекла».

Наблюдатель: Стоило коснуться зеркала, как пелена рассеялась, и полуразложившееся женское лицо в упор взглянуло на Олди. (Игрок получает один жетон холода от страха, бросок не делается, поскольку его действия лишили персонажа шанса избежать этой встречи).

Игрок: «Олди с криком выбежал прочь, что было сил удирая от хижины».

Случай второй:

Наблюдатель: «Призрак убийцы поднялся прямо из могилы и протянул к Олди свои полупрозрачные руки. Олди не успел отпрыгнуть в сторону?)

(У Олди уже четыре жетона холода. Он бросает кубик и получает число 5).

Игрок: «Да».

Наблюдатель: «Олди не успел отпрыгнуть и неодолимая сила потащила его вниз, прямо сквозь расступившуюся землю, в могилу» (дает игроку Олди и всем наблюдающим на этой жуткой сценой по одному жетону холода).

В лесах

Этот раздел будет полезен Наблюдателю и посвящается тому, как создать интересную и запоминающуюся историю в ходе вашей игры.

Любая хроника может быть разложена на простейшие составляющие:

- Персонажи с какой-то целью идут в Зимний Лес.
- Жуткие события происходят с ними на пути к решению поставленной задачи.
- Персонажи достигают успеха или страдают от неудачи. При этом часть из них (или даже все) может сойти с ума или погибнуть.

Используйте эту схему для планировки сценария игры.

Шаг первый: цель

Первый вопрос любой хроники – зачем персонажам подвергать себя риску? К чему идти в Зимний Лес? Ответ на этот вопрос и будет целью игровой сессии, а в ходе длительной игры – возможно, что и не одной. Тут важна слаженная работа Наблюдателя и игроков – персонажи должны разделять цель, иначе у них попросту не будет мотива стремиться к ней столь рискованным способом.

Если вам нужны подсказки на данном этапе, обратитесь к фильмам ужасов или изучите в библиотеке мрачные старинные легенды. Ниже приведены несколько возможных поводов отправиться в Зимний Лес:

- Ребенок исчез в лесах.
- Ведьмин шабаш похищает людей для своих кровавых обрядов.
- Местный скот кто-то убивает по ночам, а следы уводят за опушку.
- Персонажи страдают от странных видений, зовущих их в леса.
- Персонажи - путешественники, заблудившиеся в лесу.
- Урожай перестал созревать и в этом винят разгневанного лесного духа.
- Ужасная болезнь поразила кого-то из жителей, а целебные травы растут лишь в Зимнем Лесу.
- В Селении закончились запасы пищи и нужно отправиться на охоту.
- Персонажи втайне изучают оккультные события, связанные с лесом.
- Вампир нападает по ночам на жителей Селения.
- Среди жителей разносятся слухи про поселившегося рядом с Селением оборотня.
- Злобный дух тревожит людей доносящимися из лесу по ночам стонами.

Шаг второй: лес

Естественно, основная часть игры посвящена пребыванию в Зимнем Лесу. На пути у персонажей будут вставать пугающие и мистические события, с которыми им предстоит иметь дело. Лучше всего предварительно, основываясь на приведенных легендах и своих предпочтениях, продумать, какого рода сверхъестественные силы станут противостоять персонажам.

Шаг третий: разрешение ситуации

В конце концов, персонажи гибнут, сходят с ума или, если им повезло – выбираются из лесу. Помните, игра не про выигрыш и проигрыш. Самые запоминающиеся истории часто построены на неудачах, исчезновении или смерти героев. Используйте события предыдущих игр – например, если один из персонажей погиб, то герои будущих хроник могут столкнуться с его озлобленным призраком.

Сплетая историю

Крайне важно поддерживать необходимую атмосферу и следующие советы могут помочь в этом Наблюдателю. Конечно, непросто добиться легкого страха или тревоги – но если это удается, то игра обретает большую глубину. Наблюдателю следует придерживаться простых советов.

Где играть?

Самое простое, что поможет настроить игроков в нужное русло – сменить привычное окружение. В идеале играть стоит у костра, однако вы вряд ли сможете найти для него место каждый раз, когда захотите сыграть. Эту проблему можно обойти – если речь о теплой летней ночи, то просто соберитесь за столиком во дворе. Вместо того чтобы выходить на улицу можно усадить всех в круг на полу, выключить свет и зажечь в центре свечу или масляную лампу. Это условность – но именно она позволяет создать подходящее ночное настроение.

Рассказывая историю

Прежде чем начать сценарий постарайтесь вспомнить все те жуткие истории, что вы слышали или сами рассказывали в детстве. Вспомните тон голоса, каким описывались страшные моменты. Как меняется интонация, когда плавное течение событий вдруг оборачивается сплошным кошмаром. Как голос опускается до шепота, приближаясь к чему-то интригующему.

Используйте эти техники – нет ничего хуже монотонного Наблюдателя, бубнящего себе под нос. Голос – важный инструмент в поддержании интереса или вызове необходимых эмоций.

Привнося жуть

Любая цель хроники неизбежно сталкивает Наблюдателя и игроков с пугающими моментами. Это нормально – людям нравиться боятся. Приток адреналина и острота ощущений позволяют нам сбросить повседневную скуку и немного взбодриться. Вам следует сделать все, чтобы зловещая атмосфера царила во время игры – однако при этом не перегибайте палку. Помните, что есть два вида страха – легкий испуг, приносящий свежесть в мысли и чувства, и тошнотворный страх, вызывающий панику

и смятение. Страх не должен ранить или оглушать, игроки не должны испытывать отвращение и желание уйти. Поговорите с ними перед началом сессии, узнайте, насколько они терпимы к пугающим событиям. Вам нужно хорошо понимать эмоциональные реакции игроков, чтобы история получилась запоминающейся в хорошем, а не в плохом смысле.

Фольклорный страх

Намеки – вот ключ к успеху. Пожирающие плоть зомби могут быть забавны, но к ним быстро привыкаешь. Незримое присутствие, то и дело оставляющее свои следы, пугает в большей степени. Кровавый след или звук чьих-то шагов вызывает более сильные эмоции, чем самый уродливый монстр. Вспомните фильм Ведьма из Блэр, где ни разу не показывается нападающая на героев сила – но по оставляемым ею следам воображение легко достраивает недостающие детали. Именно воображение – то, что превращает заурядное событие в нечто памятное. Давайте ему простор, оставляя возможность игрокам самим додумать худшее из того, что способно прийти им в голову.

Кроме того, неведомое пугает. Когда нельзя четко предсказать и описать ситуацию, мы испытывает волнение. Пусть ваши игры пройдут в атмосфере этой таинственности, при которой ни игроки, ни персонажи не смогут получить однозначных ответов. Заурядный призрак не всегда способен напугать – но что, если это призрак ещё живого человека? Да и привидение ли это вообще, или нечто, маскирующееся под него? Какими силами оно обладает и чего хочет?

Подобные вопросы должны возникать в мыслях игроков, если вы не спешите дать им на все готовый клишированный ответ.

Повествовательный стиль

Помните, что события игры всегда происходят в далеком прошлом и от этого имеют оттенок предания. Несмотря на то, что вы и ваши друзья вместе сплетаете сюжет, Наблюдателю стоит придерживаться единого стиля повествования. Перехватывайте инициативу, когда течение сюжета замедлилось, описывая события так, словно они произошли в какой-то уже совершенной истории. Но не забывайте, что в ключевых моментах игроки должны иметь возможность вмешаться в происходящее – в конце концов, эта ваша совместная игра. Позволяйте им развивать образы, а не сводите все группе безликих героев, отправившихся в леса. Удовольствие приходит там, где каждый ощущает себя важной частью происходящего – поэтому старайтесь вовлекать все присутствующих в равной мере, не выделяя любимчиков.

Ведьмино проклятие

Этот короткий сценарий приведен как пример того, на что может быть похожа ваша игра.

Описание

Однажды холодной октябрьской ночью Лора Эллис отправилась набрать воды у Восточной Протоки на краю Селения. Стоило ей наклониться и зачерпнуть ведром, как странное чувство поселилось в сердце девочки.

Кто-то был рядом и внимательно следил за ней.

Лора осмотрелась и увидала на противоположном берегу старуху. Та попросила дать ей напиться, но Лора в страхе закричала и убежала прочь. Он выросла на историях о ведьмах и незнакомка, пришедшая в ночи, никем иным быть не могла.

Наутро её подкосила тяжелая болезнь. Рассказав матери о произошедшем, она получила подтверждение своим страхам – та не сомневалась в ведьминской природе старухи.

Вскоре все Селение было убеждено, что Лору прокляла ведьма из Зимнего Леса. Девочке становилось все хуже и хуже, и среди жителей начали звучать призывы идти в лес, найти колдунью и заставить снять свои чары.

Персонажи

Любой житель Селения может найти повод поучаствовать в этих поисках. Идеально подойдут люди, близко связанные с Лорой – учитель, брат, сестра… Местные или

приезжие охотники на ведьм также хорошо подойдут, как и любой, кто посвятил свою жизнь фанатичной борьбе с колдовством. Наконец, весьма интересно будет, если среди персонажей окажется кто-то, на самом деле практикующий магию – и понимающий, что Лора могла пострадать вовсе не от ведьминских действий.

Начало истории

Естественно, персонажи для начала захотят провести небольшое расследование, чтобы разобраться во всем. Важные места в Селении, которые они могут решить посетить – это:

- Дом Эллис.

Если персонажи зайдут к семье Эллис, они найдут всех её членов в глубокой печали. Мать окружает заботой не встающую с постели девочку и будет против попыток разговорить её, ссылаясь на плохое самочувствие дочери. Если они станут упорствовать, она уступит, но возьмет обещание не тревожить девочку, которой и так плохо.

Несмотря на сильную боль, Лора все же расскажет им про встречу с ведьмой во всех подробностях. На груди у неё появившаяся после той ночи кровоточащая рана – и хотя мать меняет перевязки, следов заживления, как и ослабления боли не видно.

- Восточная Протока.

Осмотрев место, персонажи не найдут никаких следов старухи, хотя в засохшей грязи видны отпечатки детских ног – место, где стояла Лора. Выходит, что ведьма сумела не наступить на вязкий берег протоки, хотя, по словам Эллис, находилась у самой воды.

- Церковь Селения.

Если персонажи зайдут в церковь, то священник постарается посодействовать их расследовании, чем сможет. Он благословит группу и посоветует наполнить фляги святой водой, чтобы противостоять ведьминскому колдовству. По его мнению, девочка под властью дьявольских чар и убив ведьму, их можно снять. Он также предупредит не терять бдительности в Зимнем Лесу, назвав его оплотом Сатаны.

В лесной чаще

Как только персонажи зайдут в лес, они тут же начнут страдать от пронизывающего холода (не забудьте дать им по одному жетону холода). У героев будет несколько часов на поиски, прежде чем настанет ночь и придется разбивать лагерь.

- Сны.

Одному из персонажей присниться встреча со старухой, которая поведет его через лес. Приведя к старому дубу, она укажет на нож, шип и молот. Затем женщина прикажет вырезать на коре дерева образ одного из персонажей и вбить шип в область сердца. Если спящий провалит бросок, то не сможет проснуться и избежать участия в обряде. Вбив шип, он тут же проснется от криков того, чей образ нарисовал. На груди у жертвы возникнет кровоточащая рана, и дикий холод будут вместе с болью терзать его, отнимая силы (и принеся три жетона холода).

- Мост.

Персонажи наткнутся на старый мостик, выкрашенный в красное и перекинутый через небольшой ручей. Подойдя ближе, они обратят внимание, что мост сделан не из дерева, а из высушенный детских частей тела, каким-то образом соединенных воедино. Каждый, кто рассмотрит это жуткое зрелище, получит жетон холода. Если по мосту перейти или если его сломать, то вода ручья тут же окраситься в цвет свежей крови, а из леса донесется протяжный стон.

-Ведьмина избушка.

Наконец персонажи наткнутся на старую заброшенный избушку. Кривые сучковатые деревья склоняются к её стенам, а большие черные птиц неподвижно следят с ветвей за чужаками. Внутри все намного страшнее – засушенные детские ручки и ножки свисают с потолка, а скамейка сделана из слитых воедино детских тел (каждый зашедший получает один жетон холода). Признаки колдовства повсюду – свечи расставлены на полу рядом с вязанками сухих пахучих трав. От задней двери избушки тянется неприметная тропинка, уводящая в сторону Селения, но внезапно упирающаяся в

пещеру на склоне холма.
- Пещера и Древо Убийства.
В пещере чувствуется свежесть. Похоже, какие-то подземные ручьи несут воду от Протоки до этого холма и на полу виднеются лужи. Пройдя её насквозь, персонажи окажутся на обратной стороне холма, у подножия огромного дерева. Этот тот самый дуб, что видел один из героев во сне и на коре явственно видна детская фигура (и если персонаж не удержался, то и рисунок его товарища). В центре рисунков торчат вбитые шипы. Вытащив их, персонажи оборвут колдовство и позволят ранам заживать естественным способом. Если же оставить все, как есть, то те, на ком лежит проклятье неизбежно умрут. Также любой вред дереву, пока шипы не удалены, мгновенно переноситься на тех, чьи фигуры начертаны на его коре.
В это время в спину дохнет холодом. Черная тень выйдет из пещеры, обретая плотность и глубину. Это призрачная женщина, сотканная из мрака и тумана, но кузнечный молот в её руках кажется вполне материальным. Тень попросит напиться.
Можно дать ей любой воды, кроме святой и тогда призрак угомониться. Её ненависть к жителям Селения утихнет и она раствориться в пещере, чтобы больше не беспокоить живых. Попытки прогнать, напасть, применить святую воду или просто отказаться выполнять её просьбу приведут к тому, что призрак набросится на персонажей.
Сбежав или прогнав дух (например, продолжая кропить её святой водой или используя другие защитные обряды), персонажи сумеют вернуться в Селение.